

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang Masalah

Setiap orang yang hidup dalam suatu kelompok masyarakat, dalam menjalani aktivitas kesehariannya sejak ia bangun tidur di pagi hari hingga tidur kembali pada malam harinya senantiasa terlibat dalam kegiatan komunikasi. Hal mana dilakukan sebagai konsekuensi dari hubungan sosialnya melalui interaksi dengan orang-orang yang ada di sekelilingnya. Bila peneliti amati lebih teliti mengenai aktivitas manusia dalam menjalani kehidupan kesehariannya itu, maka sebagian besar diisi dengan kegiatan berkomunikasi, mulai dari mengobrol, membaca koran, mendengarkan radio, menonton televisi atau bioskop, dan sebagainya. Ini membuktikan bahwa, dalam tatanan kehidupan sosial manusia, komunikasi telah menjadi *jantung kehidupan*. Apabila *jantung kehidupan* itu tidak berfungsi, maka tidak akan ada kehidupan manusia seperti yang di alami saat ini, sehingga tidak akan mungkin terbentuk suatu tatanan kehidupan manusia yang terintegrasi dalam sistem sosial yang disebut masyarakat.

Pada era saat ini, kebiasaan ngopi di warung kopi kembali *menjamuri* kalangan anak muda hingga orang dewasa di Indonesia sehingga tidak sedikit anak muda atau orang dewasa datang ke warung kopi hanya untuk minum kopi atau konsumsi, tetapi pada era saat ini warung kopi sering digunakan kalangan anak muda maupun orang dewasa untuk sekedar berkumpul bersama teman atau kerabat, mengerjakan tugas, rapat, mengisi waktu luang dan

sebagainya. Karena kebiasaan ngopi saat ini sudah menarik minat banyak kalangan, mulai dari anak muda hingga orang dewasa sehingga banyak pengusaha membuka usaha warung kopi, Saat minum kopi tidak lagi sebatas sebagai konsumsi, melainkan sudah menjadi bagian dari budaya masyarakat. Budaya minum kopi atau ngopi berkembang seiring dengan semakin maraknya tempat-tempat untuk minum kopi, baik warung yang masih tradisional maupun kafe modern (Beritasurabaya.net). Hal pendukung utama lainnya adalah kegiatan ngopi di warung kopi yang tidak bisa lepas dari kebiasaan konsumen, di mana setiap individu menghabiskan waktu mereka di warung kopi dengan berbagai kebiasaan yang dilakukan (Panggabean, 2010). Berangkat dari berbagai fakta yang ada, kebiasaan perilaku ini tidak bisa dipandang sebelah mata. Lebih dari itu, kebiasaan ngopi ini sudah menjadi gaya hidup yang selalu melekat pada masyarakat Indonesia. Pada awalnya berkumpul di warung kopi hanyalah sebatas aktivitas untuk mengisi waktu luang dan beristirahat. Namun perkembangannya ngopi menjadi sebuah gaya hidup yang terus berkembang. Bagi sebagian pecinta kopi, menikmati secangkir kopi merupakan hal yang biasa dilakukan untuk melepaskan kepenatan. Untuk sebagian lainnya aktivitas ini melebihi dari itu, tetapi bagaimana interaksi yang menyertai di dalam aktivitas ngopi akan berdampak lebih luas. Misalnya masyarakat pedesaan yang terlibat dalam perjudian online untuk berkumpul dan berhubungan dengan relasi lain, atau menciptakan suasana baru di Warung Kopi Disini, para pengunjung tidak hanya minum kopi, tapi juga melakukan aktivitas lain seperti merokok, bernegosiasi barang/jasa, bertukar pikiran, dan lain-lain. Hal ini memicu beberapa masyarakat

untuk melakukan suatu tindakan perjudian secara terbuka tanpa ada sekat. Salah satu bentuk inovasi yang dikembangkan yaitu memadukan suatu teknologi game dengan perjudian, terobosan ini seolah-olah menjadi *momok* yang menakutkan bagi orang tua ketika anak-anak mereka lepas dari pengawasan dan masyarakat awam terpersuasi dengan kondisi yang ada, karena pada dasarnya game perjudian ini bisa dimainkan oleh siapapun, kapanpun, dan dimanapun. Sehingga tanpa disadari mereka tumbuh dalam lingkup perjudian.

Semakin menjamurnya situs-situs judi *online* baik dari website dan *Playstore* menunjukkan bahwa pemerintah kesulitan dalam melakukan pemblokiran situs tersebut. Fenomena ini makin terangkat ketika peneliti melihat wacana pemberitaan media televisi digital KOMPAS TV Bengkulu memberitakan dengan headline news yang sangat jelas bahwa MUI Menilai Game Higgs Domino Masuk Perjudian ditambah lagi dengan satu pemberitaan dari JTV Bojonegoro bahwa Polres Lamongan tangkap penjaga warkop jualan chip domino, hal ini memperkeruh keadaan bahwasannya permainan ini menjadi kontroversi dan merambah ke kalangan remaja hingga dewasa. Ditambah dengan kemudahan mengakses dengan tersedianya perangkat *VPN* maka masyarakat yang ingin mengakses judi online terbantu dengan hal itu, dan juga tersedia di android lewat *Playstore*. Judi online juga mendorong munculnya berbagai masalah kejahatan dan kriminalitas lain seperti pencurian, perampokan dan kekerasan dalam rumah tangga. Terlebih ketika diserap dan diikuti mulai dari anak-anak, remaja, dewasa hingga orang yang sudah tua maka memberikan implikasi pada menurunnya motivasi belajar, prestasi atau tindakan-tindakan menyimpang

lain (Rina Susanti, 2021). Banyak sekali dampak yang ditimbulkan dari judi online ini yang mana lebih menjurus kepada sisi negatif. Mulai timbul sifat konsumtif dari segi keuangan atau material, perjudian online membutuhkan sejumlah uang yang digunakan untuk membuka perjudian, yang menang tidak akan puas dan yang kalah akan kehilangan uangnya. Bahkan tidak banyak dari kalangan penjudi untuk mendapatkan uang mereka melakukan tindakan kejahatan seperti pencurian ataupun pemerasan. Untuk segi keagamaan, tentu para penjudi akan cenderung memiliki sifat yang kotor yang mana lebih banyak menyimpang terhadap norma norma dan aturan adat yang berlaku.

Maysir atau judi merupakan tindak pidana yang berdampak negatif, dengan mengakibatkan rusaknya ekonomi keluarga, mengganggu keamanan atau ketertiban masyarakat, melumpuhkan semangat kreasi, dan menyia-nyiakkan waktu (Z. Ali, 2009). Perjudian sudah sangat sukar dihilangkan atau dimusnahkan, bahkan kemajuan dari teknologi informasi menjadi salah satu unsur dalam memberikan kontribusi atau menambah menjamurnya perjudian, salah satunya yakni dengan menggunakan aplikasi permainan judi *Higgs Domino Island*. Perjudian tidak hanya di kota, masyarakat di desa pun saat ini banyak yang bermain judi. Masyarakat yang bermain judi sudah hampir seluruh kalangan, baik muda dan tua sudah menjadi satu hal umum dalam bermain judi apalagi di masyarakat sekitar terutama Bojonegoro. Pada Umumnya, Prinsip dalam berjudi bertujuan untuk memperoleh keuntungan yang sangat besar. Keuntungan yang diperoleh akan sesuai dengan taruhan yang dibuat, semakin banyak uang taruhan maka keuntungan akan jauh lebih besar.

Higgs Domino Island merupakan aplikasi *game online* yang bisa di download di playstore dengan jenis permainan yang sangat banyak seperti Domino, Kartu, dan Slot. Game online ini dapat diakses dan dimainkan bila sudah terhubung dengan jaringan internet. Pemain bisa mendapatkan pulsa dan *chip* (koin) dapat diperjual belikan dengan meng-upgrade akun Perunggu. Setelah menjadi Akun Perunggu, maka pemain hanya boleh melakukan/mengirim *chip*/koin sebanyak 2 *Billion Chip*, transaksi pengiriman *chip* ini sering peneliti temui ketika di Warung Kopi WO.I Bojonegoro dan sering banyak masyarakat sekitar baik tua maupun muda kumpul. Pemain bisa melakukan *Top Up* sebesar Rp.10.000 (sepuluh ribu rupiah) yang bisa dilakukan menggunakan pulsa (penyedia jaringan seperti Telkomsel, Indosat, 3,XL) atau pemain bisa juga dengan *Dompot Digital Gopay, DANA*. Setelah melakukan *TopUp*, maka pemain mendapatkan 120.000.000 (seratus dua puluh juta) *chip* dan 30.000.000 (tiga puluh juta) *chip*, yang dapat dipakai pemain untuk bermain disetiap jenis permainan yang tersedia di aplikasi *Higgs Domino*.

Para pemain judi online disini lebih sering membeli *chip* dari pemain lainnya dikarenakan harganya akan lebih murah bahkan bisa *COD* sesuai tempat yang di mau dibanding jika pemain membeli melalui Aplikasi/mitra aplikasi www.topbos.com ataupun di website kedua topboss yaitu *i.gamebiasa.com* dengan Harga 1 *Billion* bila dibeli dari pemain dikisaran Rp.55.000 - Rp.65.000, sementara pada Mitra Aplikasi di harga Rp.70.000. kemajuan teknologi komunikasi, memudahkan orang untuk melakukan transaksi tanpa berjumpa untuk melakukan transaksi jual beli. Dengan memanfaatkan media, tidak hanya dapat

menjual *chip* secara langsung kepada pembeli, pemain (penjual) yang mempunyai *chip* dapat menjualnya juga di *online shop* semisal *Shopee, Tokopedia, Bukalapak*.

Sesuai dengan perkembangannya sekarang ini jejaring sosial tidak hanya digunakan untuk menampilkan sosok penggunanya agar dikenal orang lain tetapi juga menjadi media promosi. Media massa seringkali memanfaatkannya untuk menjalankan fungsi komunikasi seperti mempersuasif audiens, menjalin hubungan dengan target audiens dan fungsi penjualan. Hal ini penggunaan situs online juga menjadi suatu trend yang berkembang pesat terutama di Indonesia. Pengguna situs online di Indonesia menurut Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia berdasarkan hasil riset dari lembaga riset pasar *e-Marketer* mencapai mencapai 83,7 juta pengguna pada tahun 2014 dan menjadikan Indonesia sebagai salah satu dari 5 Negara yang termasuk kedalam Negara dengan pengguna internet terbanyak didunia ,Dikutip dari Oik Yusuf,24 November 2014, (tekno.kompas.com)

Berdasarkan hasil observasi di daerah Bojonegoro,terdapat beberapa warkop yang dijadikan tempat berjudi,salah satunya Warkop WO.I Bojonegoro,masih menjadi langganan bagi para remaja hingga orang yang sudah tua,bahkan ada pihak pihak dari istuisi oknum kepolisian setempat yang peneliti lihat juga ikut bermain bersama.

1.2.Rumusan Masalah

Dari latar belakang tersebut, maka peneliti merumuskan pokok permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana penerimaan khalayak kepada pemain game higgs domino terhadap wacana terkait perjudian online game higgs domino?

1.3.Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka tujuan penelitian tersebut adalah untuk mengetahui bagaimana penerimaan khalayak masyarakat daerah bojonegoro terutama kepada pemain Game Higgs Domino Island mengenai wacana tersebut sehingga dianggap sebagai perjudian online.

1.4.Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini antara lain :

- a. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan masukan pengembangan ilmu komunikasi khususnya dalam kajian komunikasi.

b. Manfaat Praktis

Hasil dari penelitian ini diharapkan peneliti memberikan wawasan baru bagi masyarakat umum tentang maraknya kasus perjudian online yang sering terjadi di daerah.